
Nejlepší českou hrou roku 2017 je Attentat 1942



Nejlepší českou hrou loňského roku je Attentat 1942, za kterou stojí Univerzita Karlova a Akademie věd ČR. Titul nejlepší tuzemské hry pro mobilní telefony získala akční hra WarFriends od studia About Fun. V anketě uspěly rovněž další projekty českých vývojářů - budovatelská strategie Mashinky, umělecká adventura Under Leaves nebo úspěšná mobilní akční hra Shadowgun: Legends. ČTK to dnes řekli organizátoři osmého ročníku ankety ze sdružení České hry.

Attentat 1942 získal tři ceny. Vedle hlavního ocenění pro nejlepší hru roku si její tvůrci odnesli sošku i v kategorii Nejlepší PC a konzolová hra a Nejlepší příběh. Attentat 1942 je unikátním projektem, který začal jako vzdělávací hra pro střední školy a až poté se jeho vylepšená verze dostala mezi hráče.

"Jde o hru založenou na vyprávění a její téma, tedy atentát na zastupujícího říšského protektora Reinharda Heydricha, je dostatečně zajímavé i pro hráče ve světě. Důkazem toho je i řada zahraničních ocenění, které hra v poslední době posbírala," uvedl předseda poroty ankety Česká hra roku Martin Bach.

Ocenění pro nejlepší hru pro mobilní telefony obdržel titul WarFriends od pražského studia About Fun. Tato multiplayerová akční hra je k dispozici zdarma na platformách iOS a Android a celosvětově ji pravidelně hraje několik miliónů hráčů.

Ceny Největší naděje a Nejlepší herní design si odnesla budovatelská strategie Mashinky, kterou vytvořil jediný vývojář Jan Zelený. Mashinky jsou k dispozici v takzvaném předběžném přístupu a hra ještě není zcela dokončená. Přesto se velmi dobře prodává a po světě má už desítky tisíc fanoušků.

Hrou s nejlepší vizuální stránkou byla v roce 2017 podle porotců nezávislá hra Under Leaves od dvoučlenného studia Circus Atos. Nominaci v kategorii Největší technologický přínos proměnila mobilní hra Shadowgun: Legends od Madfinger Games a hrou s nejlepším audio doprovodem se stal titul pro virtuální realitu Blue Effect od studia DIVR Labs.

Stejně jako v loňském roce i letos došlo k uvedení jedné osobnosti herního vývoje do Síně slávy českých her. Trojici herních vývojářů z 80. let, Františka Fuku, Tomáše Rylka a Miroslava Fídlera, doplnil Martin Klíma. Ten začínal u deskových her jako autor legendárního Dračího doupěte, v 90. letech vedl firmu Altar Interactive a nyní je jednou z hlavních osobností studia Warhorse, autorů úspěšného RPG Kingdom Come: Deliverance.

Organizace České hry vznikla v roce 2001 jako profesní sdružení domácích herních tvůrců a nadšenců z oboru elektronické zábavy. Jejím cílem je podporovat komunikaci a spolupráci mezi herními tvůrci, vzdělávat a motivovat začínající vývojáře a popularizovat českou a slovenskou herní tvorbu u nás i v zahraničí.

Univerzita Karlova využívá zpravodajství z databázi ČTK, jejichž obsah je chráněn autorským zákonem. Přepis, šíření, či další zpřístupňování tohoto obsahu či jeho části veřejnosti, a to jakýmkoliv způsobem, je bez předchozího souhlasu ČTK výslovně zakázáno.